

## Цели картографа

- Делай жизнь пиратов авантюрной и романтичной.
- Создай карту архипелага.
- Влеки их за горизонт.

## Принципы картографа

- Воплощай слова в жизнь.
- Зарой клады.
- Поддай попутного ветра.
- Держи державы в движении.
- «Здесь водятся драконы».

## Список ходов картографа

- Забери или повреди пиратское добро;
- забери фарт;
- нанеси рану или пробоину;
- обрати ход пиратов против них;
- открой скверную правду;
- поймай пиратов в западню;
- предложи награду за риск;
- предложи переговоры;
- раздели команду;
- распусти слух;
- сбей корабль с курса;
- сделай ход державы;
- сделай ход угрозы.

## Делай ход, если:

- пират провалил проверку;
- пират дал идеальную возможность;
- рассказе наступил штиль;
- пираты столкнулись с угрозой, но не преодолели её.

## Кодекс

## Забрать или повредить их добро

Верный способ добавить в сцену напряжения, не угрожая жизням и свободе пиратов. Шпага ломается. С трудом добытое сокровище выскальзывает из рук и вот-вот упадёт в бездонную пропасть. Карта вырывается из пальцев и уносится по ветру. Порой такие вещи оказываются посерьёзнее, чем прямая угроза смерти или заточения.

## Обратить их ход против них

Если пират провалил проверку или дал тебе своим ходом идеальную возможность, обрати против него его же намерение. Пират пытался *затаиться*? Его обнаружили. Пират *смекал*, что к чему? Яви новую неожиданную опасность. Пират *сошёлся якорями*? Он повержен, пленён или лишился оружия. Также этот ход может обращать против пиратов их **личные ходы**: например, ручная обезьяна *капитана* может поднять шум и выдать его врагам.

## Открыть скверную правду

Почти любая информация, которую ты вводишь в игру, может стать скверной правдой. Губернаторский дворец обнесён стальной оградой, а запёртые ворота — это скверная правда. Солдаты короля окружили город и не выпускают никого из порта — это скверная правда. Из воды поднимаются щупальца кракена — это скверная правда.

## Предложить награду за риск

В жизни пирата многие вещи начинаются с оборота «да, но...». Да, на горизонте виден королевский галеон... Но его сопровождают два боевых фрегата с двадцатью пушками каждый. Да, алмаз величиной с кулак мерцает перед вами на постаменте... Но пройти к нему можно только по тонкой верёвке, натянутой над озером кипящей лавы.

## Предложить переговоры

Подойдёт для конфликтной ситуации, где ни у одной из сторон нет однозначного преимущества. Королевский гарнизон загнал пиратов в форт, но те захватили пороховой погреб? Граф Мальварио приставил меч к горлу возлюбленной *абордажника*, но тот держит над морской пучиной драгоценный медальон, что, по легенде, спасёт Мальварио от проклятия живой смерти? Пришло время переговоров!

## Распустить слух

Полезный ход, когда пираты засиделись на месте или не знают, с какой стороны взяться за выгодное дело. На архипелаге всегда кто-нибудь что-нибудь да слышал: легенду о секретном тоннеле, байку о волшебном острове, **тайну** известного человека. Ты можешь также «напоминать» пиратам слухи, которые они могли слышать ранее, просто не «вспоминали» до нужного момента.

## Сбить их с курса

Ход, относящийся не только к мореплаванию. Пират сбивается с курса всякий раз, когда его план сталкивается с внезапной преградой или осложнением. Суть этого хода в том, чтобы выбить землю у пирата из-под ног, сказав: «Прости, но в своём плане ты не учёл этого и вот этого. Что собираешься делать дальше?»

## Сделать ход державы или угрозы

Используй дополнительные ходы, когда хочешь добавить в историю конкретики или когда угроза должна ответить пиратам.

## Всегда спрашивай: каков курс?

Задавай этот вопрос пиратам после каждого сделанного тобой хода. Случилось то-то — как вы поступите? Произошло вот это — что вы намерены делать? Ты увидел то-то и то-то — как ты реагируешь? Выстраивай рассказ в диалоге со своими игроками: делай ход, спрашивай, реагируй на их ходы, делай собственный ход — и так по кругу.

## Создание неизведанного острова

Придумай название острова и закончи эти фразы:

- «Никому туда не добраться, кроме...»
- «Многие пытались найти сокрытый там...»
- «Но ни один не вернулся, ибо...»

## Переговоры

Переговоры возможны, если:

- присутствует конфликт интересов с угрозой;
- в конфликте возможны уступки, договоры и компромиссы;
- ни одна из сторон не может (или не хочет) отнять желаемое силой.

Переговоры идут три раунда. В каждом раунде стороны в закрытую делают ставку на одну из трёх пиратских ценностей:

- **кошелёк**: выгода, богатство, нажива;
- **жизнь**: благоразумие, осторожность и самосохранение;
- **слава**: доблесть, репутация и честь.

*Кошелёк важнее жизни, слава важнее кошелька, жизнь важнее славы.*

Сторона, поставившая на выигрышную ценность, получает козырь. Если стороны сделали одинаковую ставку, игрок, который действует первым в раунде, проходит проверку репутации. При результате 7–9 в этом раунде никто ничего не получает. Если выпало 10+, он получает козырь. При провале козырь получает противник.

По истечении трёх раундов проигравшая сторона вынуждена уступить победителю. Если после трёх раундов у вас ничья, стороны идут на компромисс: никто не получит всего, но каждый получит что-то.

В переговорах разрешено использовать **тайны** оппонента против него. Если на листе корабля есть подходящая тайна, можешь добавить её к аргументам, убрав с листа. В этом случае при победе в раунде ты получишь 2 козыря вместо 1.

Оппонент, являющийся угрозой, при проигрыше в переговорах получает урон, соответствующий количеству козырей, на которое пираты его обошли. Если переговоры проиграл пират, он теряет столько пунктов форта, на сколько козырей уступил противнику. Пират не может отменить этот эффект получением раны.

Памлетка картографа

УГРОЗА

Вид \_\_\_\_\_

Тип \_\_\_\_\_

Уровень опасности \_\_\_\_\_

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

УГРОЗА

Вид \_\_\_\_\_

Тип \_\_\_\_\_

Уровень опасности \_\_\_\_\_

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

УГРОЗА

Вид \_\_\_\_\_

Тип \_\_\_\_\_

Уровень опасности \_\_\_\_\_

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

НАЗВАНИЕ ДЕРЖАВЫ

Ценят в людях \_\_\_\_\_

Казнят за \_\_\_\_\_

Дорого и редко \_\_\_\_\_

Дёшево и в избытке \_\_\_\_\_

Конфликт с державой \_\_\_\_\_ :

Конфликт с державой \_\_\_\_\_ :

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Угрозы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

НАЗВАНИЕ ДЕРЖАВЫ

Ценят в людях \_\_\_\_\_

Казнят за \_\_\_\_\_

Дорого и редко \_\_\_\_\_

Дёшево и в избытке \_\_\_\_\_

Конфликт с державой \_\_\_\_\_

Конфликт с державой \_\_\_\_\_

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Угрозы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

НАЗВАНИЕ ДЕРЖАВЫ

Ценят в людях \_\_\_\_\_

Казнят за \_\_\_\_\_

Дорого и редко \_\_\_\_\_

Дёшево и в избытке \_\_\_\_\_

Конфликт с державой \_\_\_\_\_

Конфликт с державой \_\_\_\_\_

Ходы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Угрозы \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_